



新・観光学宣言!, 9 : 観光の近未来 : 夢の涯てまでも

著者	奥野 卓司
雑誌名	中央公論
巻	108
号	4
ページ	328-333
発行年	1993-03
URL	http://hdl.handle.net/10236/14747

新・観光学宣言①

観光の近未来——夢の涯てまでも

奥野卓司

観光が、自文化を媒介に相手の文化を理解する情報編集行為だとすれば
バーチャル・リアリティはその領域を果てしなく拡張させていくだろう

秘境観光の極致へ

ヒトニザル以来の長い遊動生活の末に、日常生活が旅と切り離れてしまったのちも、その土地の向こうをみたという衝動にかられるヒトはいた。すでにこのシリーズのはじめに、高田公理が述べたように、観光を成立させた要因のひとつは、知らないところをみたいという、このようなヒトの好奇心だろう。この好奇心、とくにわれわれ日本人のそれは、ハワイやアメリカ西海岸、ヨーロッパの主要都市をめぐる旅行ぐらゐでは、満足させられることはなかった

ようだ。

こうして、近年、ひととおりの海外旅行にもあきてしまった通人に、静かな人々を呼んでいるのが、秘境への観光である。

シルクロードやアフリカン・サファリにはじまった秘境観光は、移動手段や通信システム、身体装備などのハイテクノロジーの大衆化によって、人類学者や探検家のフィールドにまで及んでいる。

一〇年ほど前には政府の許可をえてようやく入れた、中国新疆ウイグル自治区のカシガルは、近郊に三〇〇メートルをこえるバミール高原がひろがっているが、バキスタンへぬけるその山越えて

さえ、今日ではごくふつうの観光ルートのひとつになっているのを見ると、日本の観光客の好奇心が辺境へ、辺境へと人類学者を追いつめていくように思えるほどだ。

おそらく秘境観光をもとめる人々の「土地の向こう」は果てしなく、南米のマヤ遺跡や、ニューギニアのセビツケ河をこえて、近年では、ついに「南極」や「ヒマラヤ」にいたった。観光用豪華砕氷船の年間クルーズの予約は一年前には満席らしいし、日本人経営の世界一高所にあるホテル、エベレスト・ビューに

は、登山のベテランではないOLや学生が多数泊まっている。

さらに、その南極やチヨモランマの「向こう」にあるものは、どんな「土地」なのだろうか。それは、もう地球上の土地ではなく、おそらく「時空間」とよぶべきものなのだろう。

だが、その時空間、つまり「宇宙」にさえ、人々の好奇心が及ぶ日は、現在のテクノロジの開発の速度からみれば、そう遠くはない。遅くとも二十一世紀中盤には、「宇宙」が秘境観光の対象にはいつてくることは確かだ。

すでにロシアからは、宇宙観光用スペースシャトルの予約搭乗券なるものも発売されている。が、これはまだ宇宙旅行のウエイティング・リストの段階で、実際にその「航宇宙券」の価格がいくらに

なるのかは不明なため、料金はその実現時に支払うのだという。

とすれば、どんなに先端的な秘境観光者であっても、宇宙旅行に関しては少なくとも今はまだ、毛利さんたちが宇宙から送ってくるテレビ映像をみて、満足しているしかないのだろうか。

環境パッケージの携行

秘境旅行も、宇宙旅行も、パッケージ・ツアーだ。知識人には評判の悪いパッケージ・ツアーは、なにも団体海外旅行だけにかぎったことではない。

立花隆の『宇宙からの帰還』（中央公論社）によれば、宇宙飛行士は、一〇〇パーセントの酸素と常温と一気圧という「地球環境」をパッケージにして、宇宙にもっていくのだという。自然環境のパ

ッケージ・ツアーだ。ヒトは地球上の動物だから、宇宙空間への旅立ちとはいっても、ヒトという種であるかぎり、地球環境なしには片時も生き続けられない。このため、宇宙旅行中には、地球の自然環境のパッケージとして、スペースシャトルや宇宙服が必要ということになる。

同様にみれば、秘境観光のレベルでは、ヒマラヤをトレッキングするときも、バミール高原を登るときも、高山病が生じた場合にそなえて、酸素ボンベを携行する。これも、小さく圧縮した（下界の）自然環境のひとつといえるだろう。

このように自分のすみ自然環境のパッケージをとまなう移動として、観光というものをとらえ直すと、文化環境についても、自然環境と同じことがいえるのに気がつく。

観光の近未来

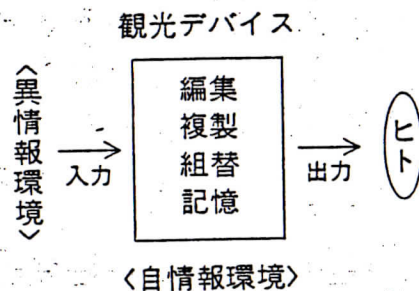
奥野卓司氏



甲南大学文学部助教授（情報人類学）。1950年京都市生まれ。京都工芸繊維大学大学院修了後、イリノイ大学人類学部客員准教授などをへて、90年より現職。著書に『パソコン少年のコスモロジー——情報の文化人類学』、訳書に『ビル・ゲイツ——巨大ソフトウェア帝国を築いた男』などがある。

つまり、その「土地の向こう」が、秘境であれ宇宙であれ、われわれはいつも、自分の土地の自然環境とともに、自分の文化環境のパッケージに保護されながら観光しているのではなからうかとい

図1 情報処理としての観光概念



境の中に、人間が全身から入り込んで、あたかもその仮想世界を実在しているもののように体験することが可能になるだろう。

たとえば、現在では、建築物の完成前に、入居した際の体験が先どりできる装置や、パイロットが未経験の航路を、地上で事前に体験しておく飛行訓練装置などとして使われている。また、エンターテインメントの分野では、アリスになっ

移動から意動へ

バーチャル・リアリティ観光が一般化した時代には、人々はいながらにして、地球空間のみならず、宇宙のどこへでも、観光体験ができるわけだから、当然のこととして、近未来のヒトは実際には移動しなくなるのではないかという疑問が生じてくる。

だが、この点では、少なくとも当面は、むしろ逆の現象が現われるだろう。つまり、人々はバーチャル時代になつて、そのバーチャルな体験に刺激され、

は、バーチャル・リアリティと呼ばれてゐるものであろう。

バーチャル・リアリティは、コンピュータとその出力デバイスによつて、あたかも実在しているかのようにヒトに感じとられる情報環境のことだ。

いまの段階では、シリコンバレーのVPL社による装置のように、手にデータグローブをつけ、頭からオーバー・ヘッド・ディスプレイとディスプレイと呼ばれる液晶ゴーグルをかぶつてしか体験できない。目をおおっている液晶のディスプレイから画像を両眼でみるので、あたかもその情報環境の中にいるように感じるわけだ。

さらに実験レベルでは、日本の研究機関でも、レーザーホログラフによつて立体像を創出したり、その仮想的な像にさわると触覚を感じたり、またグローブをはめなくとも、コンピュータが人間の手の形を理解し、そのジェスチャーの意味を読みとる要素技術が完成している。

これらを組み合わせると、やがて、コンピュータが創出する仮想的な三次元環境

移動から意動へ

て不思議の国をさまよつたり、自分の好きな絵の中に入り込み、額縁の外からはみえないものを観てくることも、近い将来できるようになる。

したがって、前述したように、観光が「異情報環境の自情報環境への編集」とすれば、バーチャル・リアリティによる宇宙観光、秘境観光は、今日でもある程度可能なことであり、おそらく近未来には新しい観光の方法および対象として、装置化されていくだろうと思われる。

たとえば、この一〇年以内にも、業務用小型ビデオカメラ、EKGが開発され、さらに通信衛星を使用するのが一般化して、テレビ番組に、世界各地のビデオ映像が豊富に登場するようになった。このため、われわれは自宅にいながらにして、世界各地の風景を、フィルム映像の時代より、よりリアルに、より同時にみることができるようになった(言い換えれば、より「生な世界」をみるようになった)が、この間、世界各地の観光地を訪れる日本人は、決して減少しなかったではないか。冒頭に述べたように、テレビ局が観光客の行かないところ、行かないところを探し出し、放映するたびに、むしろ、テレビで紹介された秘境への旅行者は増加する一方だったのである。

こう考えてくれば、バーチャルに、つまり身体感覚により近いレベルで、仮想観光が体験できるようになる近未来には、その仮想体験の追認のために、さら

情報環境編集としての観光

ここで、この自分の自然環境と、自分

うことだ。もちろん相手の文化に同化してしまった場合でも、自然環境の場合とは異なり、生命を失うことはないけれど、それはもう観光の域をこえてしまうことになる。「向こうの土地」の文化に同化して生きるのには、観光ではなくて、移住というべきだ。

これは、観光なら、相手の文化を理解しようとしなくてよいということでは、もちろんない。自文化に寄りそいながら、相手の文化と比較し、交流し、そこに(石森秀三のいう)「光」を観て、自文化の鏡にするというのが、観光であろう。決して同化などしきれないはずがないのに、相手の文化を理解しつくしたと勘違いすることほど、相手方に迷惑なことはない。われわれは、それが観光である以上、どこまでいっても、自文化の好奇心から、「向こうの土地」の文化を観ているに過ぎないということに、もつと謙虚であるべきだ。

の文化環境のうち、物質、装置そのものをのぞいたコトを、情報環境と呼ぶことにしたい。

とすれば、以上のべてきたことから、観光を「異情報環境を入力し、自情報環境を媒介として、処理すること」と、言い換えることができるだろう。この「処理」には(ワープロやパソコンを考へていただけるといいのだが)、編集・複製・組み替え・記憶などの意味が含まれている。

つまり、「観光は、異情報環境の自情報環境への編集」であるということができよう(図1)。

観光がこうした情報編集行為であるとすれば、それはかならずしも物理的、身体的移動をともしないものでなくともよい。情報環境として、「土地の向こう」が体感できれば、そこへの物理的、身体的移動をともしないのと、同様のことになるといえる。

ここから、冒頭にのべた、秘境観光の果てにある宇宙観光が、近未来には誰にでも可能なこととして、浮上してくる。これが、今日開発されている技術で

は、バーチャル・リアリティと呼ばれてゐるものであろう。

バーチャル・リアリティは、コンピュータとその出力デバイスによつて、あたかも実在しているかのようにヒトに感じとられる情報環境のことだ。

いまの段階では、シリコンバレーのVPL社による装置のように、手にデータグローブをつけ、頭からオーバー・ヘッド・ディスプレイとディスプレイと呼ばれる液晶ゴーグルをかぶつてしか体験できない。目をおおっている液晶のディスプレイから画像を両眼でみるので、あたかもその情報環境の中にいるように感じるわけだ。

さらに実験レベルでは、日本の研究機関でも、レーザーホログラフによつて立体像を創出したり、その仮想的な像にさわると触覚を感じたり、またグローブをはめなくとも、コンピュータが人間の手の形を理解し、そのジェスチャーの意味を読みとる要素技術が完成している。

これらを組み合わせると、やがて、コンピュータが創出する仮想的な三次元環境

に多くの人々が実体験としての観光に出かけていくことになるに違いない。

だが、この状態が、いつまでも続くというわけではない。より長期的な目でみれば、バーチャル・リアリティが、観光地の「絵はがき」的效果を発揮するのは、過渡的な段階だと思われる。

たとえば最近、大阪の国立民族学博物館に入館する子供たちを観察していると、彼らはビデオテイクという民族誌のビデオ・データベースに座り込んで、ながめているだけで、せっかくの館内の展示物をみてまわらないという傾向が強い。ビデオで、その子供が興味をもったモノが実際に展示されているのに、そちらを観に行こうとする子は少ないのである。

現実か、ビデオ映像か、どちらをよりリアルに感じるか、一世代の間でもここまで変容していたのだ。だとすれば、身体感覚を巻き込むバーチャル・リアリティを生まれた時から体験しつづける世代が登場するころには、もはや実際には移動しない観光が普及してくるので

はないだろう。

だが、この場合、物理的な身体の移動はなくとも、本人は「移動」した体験をしている（あるいは、した気になってしまっている）。これは移動ではなくて、意識の移動、つまり「意動」であろう。

そして、自分の自然・文化環境のバックグランドにつつまれて、サナギのように眠りながらも、他情報環境を「意動」する、バーチャル観光時代も、案外に近い未来のことなのかもしれない。が、その時には、観光のバラダイムは、大きく変わらざるをえないだろう。

夢と現実の境を行き来する

すでにSFには、このバーチャル・リアリティによる観光旅行が、しばしば登場している。

たとえば、フィリップ・K・ディックの『模造記憶』（新潮文庫）という短編は、『トータル・リコール』という題名で映画化され、わが国でも話題になった。

この映画のバーチャル・リアリティは、主人公に火星旅行の記憶を人工的に

植えつけるという装置だった。この未来では、すでに火星は地球の植民星となっており、地球にすむ主人公のクエードは、毎夜、その火星で謎の女性と歩いている夢をみる。

日常生活ではごく平凡な作業員である彼は、その謎にとりつかれ、実際に火星に旅行して、その女性を確かめてみたくなるのだが、地球での平凡な日々を望む妻に強く反対される。

そこで、実際には行っていない旅行を、最高の旅として仮想体験し、その記憶を植えつけてくれるというリコール社を訪れた。仮想の宇宙旅行のほうに、安あがり、安全というわけだ。

が、実はクエードには、秘密情報部員として火星で働いていた過去があった。その記憶は、すでに何者かによって人工的に消去されていて、彼自身も覚えてはいなかったのだが、夢としてでてきたのは、その潜在的な記憶だったわけだ。バーチャル・リアリティ装置によって、クエードは火星旅行を「体験」するうち、封印された過去の現実の記憶が呼び覚ま

され、仮想記憶と自分の記憶の交感のうちに、いったい「自分」が誰かわからなくなってしまう。

この映画のように、果てしない宇宙にまで、人類の観光領域が拡張していく頃には、ちっぽけなヒトの夢なんて、現実との境を失っていくのかもしれない。

また、最近公開されたヴィム・ヴェンダースのハイビジョン映画『夢の涯てまでも』でも、装置の仕組みは違いますが、バーチャル・リアリティを、ヒトの視神経に送出したり、ある人間の記憶を別の人間に電子的に転送するというかたちで使っていた。

ところが、ここでは、この種のバーチャル・リアリティ画像のみすぎから、劇中の女性が中毒になってしまう。これを治すために、はるかにオーストラリアの砂漠の果てまで旅行し、そこで出会ったふたりのアボリジニの男性の間に、この女性をねかせて、彼女の夢をとりもどすというシーンが、この映画の中ではもっとも印象的だった。

電子装置の発達で、いながらにして秘境観光旅行や宇宙旅行と同じ、もしくはそれ以上の観光体験ができるようになったとしても、そのために、その中毒をふたたび秘境の土地の果てにすむ先住民に、実際に会おうことによつてしか回復できないという、ヴェンダースの逆説は、われわれをもう一度、「観光」の意味の再構築に向かわせる。

が、ここで、ぼくは「仮想」よりも、やはり「本物」の現実が正しいなどという、わかつたようなことをいうつもりは、毛頭ない。そうではなくて、すべての「現実」が「仮想」なのではないだろう。アボリジニが認識している現実の世界だって、われわれの文化環境からみれば、ひとつの「仮想現実」に過ぎない。そして、それら、いくつもの「仮想現実」の境を、さまよい歩くことこそが観光だ。

だから、ひょっとしたら、観光では、単に好奇心のおもむくまま「その土地の向こう」で観たことが大事なのではな

く、それをおして、夢と仮想現実の境を行き来することのほうに、ヒトの根源的な快楽とふれるものがあるのかもしれない。

というのも、多くの人々が、観光で観てきたモノよりも、観光してきたそのコト自体に感動するのは、おそらくこのためであろう。そこに、「情報環境」を媒介にする意味がある。つまり、「観光」といういとなみによって、われわれは「他情報環境」を編集しているだけではなく、実は、その過程をおして、「情報環境」を再編集しているのではなからうか。

そして、この「情報環境」の再編集に向かつて夢と現実の境を行き来するためのデバイスが「観光」ということなのだろう。ハイテクと超秘境の両極にアンビバレントにひきさかれ、同時にハイブリッドに溶合しながら、近未来の観光は変容しつづける。その時、その夢の涯てまでも、あなたは「観光」するのだろうか。